SABOTEUR by Clive Townsend

May be played on the keyboard or with a joystick.

LOADING INSTRUCTIONS

Place the tape in the cassette recorder and rewind. Press the PLAY control on the recorder, then while holding down your Amstrad's green CTRL key press the small blue ENTER key (on the numeric key-pad), and then press the SPACE BAR to start loading. (NB: if you have a disk drive attached you will have to give the command | TAPE before this sequence).

STANDARD CONTROLS

A	Joystick UP	CLIMB UP if on ladder, or KICK if still
Z	Joystick DOWN	CLIMB DOWN if on ladder, or DUCK if still
M	Joystick RIGHT	MOVE RIGHT
N	Joystick LEFT	MOVE LEFT
SPACE	Joystick FIRE	THROW/USE/TAKE object, or PUNCH if none

NB: If you press the UP control at the same time as the MOVE RIGHT or LEFT control you will perform a SIDEWAYS JUMP. The distance you jump will depend on whether you were running or standing when you pressed the UP control. You CANNOT kick or jump in rooms with a low ceiling.

NB: The THROW control used on its own will throw objects horizontally. If you wish to aim an object you should press either the UP or DOWN control at the same time as the THROW control. This will direct the object up or down (at an angle of 22 degrees).

NB: If you press the THROW/USE control when there is an object in your NEAR DISPLAY, then the NEAR object will become HELD (and if you had a HELD object at the time it gets swapped to become the new NEAR object). This swapping process will continue until you move away from the NEAR object.

NB: The UP control also starts the helicopter.

QUICK START INSTRUCTIONS

Enter warehouse. Avoid dogs, guards, and ceiling-mounted anti-personnel weapons which are guided by video cameras. Go up through a number of floor levels, then go over top of lift shaft to other side of the warehouse. You will have to use the computer terminals to unlock some doors. Next go down to sewers. On your journey you should try to find a hidden time-bomb and carry it to the underground computer centre. Use two mini-trains which connect sewers to computer centre. Take (or swap time-bomb with) the disk, then escape by helicopter which is in the roof of the warehouse, (you'll have to climb the stanchions and jump across the gantries on the top floor).

SCREEN DISPLAYS

The HELD DISPLAY shows the object that you are carrying and ready to throw. Certain objects (ie: the disk and the bomb) cannot be thrown (though any object can be put down and then HELD again later). If you press the THROW/USE control when this display is empty (or contains the disk or the bomb) you will only throw a PUNCH.

The NEAR DISPLAY shows nearby objects that you can pick-up or use. If you press the THROW/USE control when an object is shown in the NEAR DISPLAY it gets swapped with your HELD DISPLAY. The only exception to this is the computer terminals, which you may USE to lock/unlock doors while a terminal appears in your NEAR DISPLAY. Note that only a few terminals actually control doors, and the rest have other functions which will not affect you. If you have changed the lock status of a door when you USE a terminal the NEAR DISPLAY will show the terminal change colour, (ie: if you leave a terminal when it is purple you have changed a lock). Note that you CANNOT throw or use your HELD object when there is an object in your NEAR DISPLAY. To fuse the time-bomb you must swap it for the disk (in the disk's original location).

At the start of the game your TIME DISPLAY will show how long you have to get to the disk (before its information gets down-loaded to all the outlying security stations, and your mission gets aborted). If you manage to place the time-bomb in the disk's original location the TIME DISPLAY will then show how long you have to get to the helicopter to make your escape. You don't have to get the disk or set the time-bomb before you escape, but you'll be well rewarded if you do.

The PAY DISPLAY shows your earnings in US dollars. You don't get paid for hurting the dogs, and you don't get much for killing guards. You do get some big bonuses for escaping with the disk after setting the time-bomb.

The RED BAR below the PAY DISPLAY shows your energy level. This will go down when you get shot, when you fight, when you fall, or get bitten; but it will go up if you stand still. If you run out of energy you die.

FIGHTING

DOGS will snap at your heels and cause your energy to run down. You may jump over them, or if you are mean and nasty you can kill them by throwing a weapon (in which case you will have to aim it with the DOWN control).

GUARDS may sometimes be standing still and looking the wrong way, in which case if you move very very slowly you may be able to creep up on them (or just exit the room) without them noticing you. All GUARDS have throwing knives, a gun (loaded with rubber bullets, as they prefer to capture intruders rather than kill them out-right), and may resort to unarmed combat (punching and kicking) though they won't have your Ninja skills and therefore won't be able to kill with a single blow like you. If a guard throws a knife at you or shoots at you, you can DUCK down out of the way, though eventually you will either have to kill him or run away. Note that you can't kick a guard in a room with a low ceiling.

The WEAPONS that you can throw include knives, shurikens (pointed stars that you throw), grenades, bricks, rocks, and pieces of pipe. You can throw these when they are in your HELD DISPLAY, and aim your shot by pressing the UP or DOWN control at the same time as the THROW control. You can KICK by pressing the KICK control when you are standing still, or PUNCH by pressing the THROW control when your HELD DISPLAY is empty.

SKILL LEVELS

These affect the length of time in between shots from the guards and the anti-personnel weapons (ie: your response time). They also affect the guard dogs which become more vicious at higher skill levels. They also control the position of the time-bomb which you will have to carry further on higher skill levels (NB: so long as you stay at the same skill level you will always find the bomb in the same place).

SCORE

Dog killed	0 (so why do it?)
Guard killed by weapon	100
Guard killed by punch or kick	500 (real Ninja stuff!)
Get disk in time limit	5000
Swap time-bomb with disk	5000
Escape (by helicopter)	1000 (and fight another day)
Escape with disk (bonus)	5000
Escape with disk and bomb set	10000

OTHER AMSTRAD GAMES FROM DURELL

SABOTEUR de Clive Townsend

Vous pouvez utiliser un joystick ou les touches du clavier définissables par l'utilisateur.

CHARGEMENT DE L'APPAREIL

Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes et rembobinez. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes, puis en tenant enfoncée la touche CTRL de votre Amstrad, appuyez sur la touche ENTER bleue (sur le clavier numérique), puis enfin appuyez sur la barre SPACE pour commencer le chargement. (NB: si vous avez un lecteur de disque connecté vous devrez tapez la commande TAPE avant ce processus)

COMMANDES

A	Joystick HAUT	GRIMPER si vous êtes sur une échelle, ou DONNER UN COUP DE PIED si vous êtes immobile
Z	Joystick BAS	DESCENDRE si vous êtes sur une échelle, ou SE BAISSER si vous êtes immobile
M	Joystick DROITE	DEPLACEMENT VERS LA DROITE
N	Joystick GAUCHE	DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE
ESPACE	Joystick BOUTON DE TIR	LANCER/UTILISER/PRENDRE un objet, ou DONNER UN COUP DE POING si vous n'avez pas d'objet

NB: Si vous actionnez les commandes HAUT et DROITE ou GAUCHE en même temps, vous effectuerez un SAUT SUR LE COTE. La longueur du saut varie selon que vous êtes immobile ou bien en train de courir
lorsque vous actionnez la commande HAUT. Vous ne pouvez pas sauter dans les pièces à bas plafond.

NB : Si vous utilisez la commande LANCER seule, les objets seront lancés horizontalement. Si vous voulez viser un objet vous devez actionner la commande HAUT ou BAS en même temps que la commande LANCER. Ceci aura pour effet de diriger l'objet vers le haut ou vers le bas(selon un angle de 22 degrés).

NB : Si vous actionnez la commande LANCER/UTILISER lorsqu'un objet se trouve dans l'écran NEAR, l'objet NEAR(à proximité) devient HELD(en main) (si vous avez déjà un objet HELD il s'opère un échange entre les deux objets). Cet échange continue jusqu'à ce que vous vous éloigniez de l'objet NEAR.

NB : La commande HAUT fait aussi démarrer l'hélicoptère.

PREMIERES DIRECTIVES

Entrez dans l'entrepôt. Evitez les chiens, les gardes, et les armes anti-personnel fixées au plafond, guidées par des caméras. Montez plusieurs étages et prenez l'ascenseur à l'autre bout de
l'entrepôt. Il vous faudra utiliser les terminaux d'ordinateur
pour déverrouiller certaines portes. Descendez ensuite dans les égoûts. En chemin, vous devrez essayer de trouver une bombe à retardement cachée et la porter au centre d'ordinateur sous-terrain. Utiliser deux mini-trains qui joignent les égoûts au centre d'ordinateur. Prenez le disque ou échangez-le avec la bombe, puis enfuyez-vous en prenant l'hélicoptère qui est dans le toit de l'entrepôt, (il vous faudra grimper les épontilles et sauter sur les portiques jusqu'au dernier étage).

MESSAGES D'ECRAN

L'écran HELD montre l'objet que vous tenez et êtes prêt à lancer. Certains objets(c'est-à-dire le disque et la bombe) ne peuvent être lancés(cependant tout objet peut être déposé et repris par la suite). Si vous actionnez la commande LANCER/UTILISER quand cet écran est vide(ou contient le disque ou la bombe), vous ne ferez que donner un COUP DE POING.

L'écran NEAR montre les objets proches que vous pouvez ramasser ou utiliser. Si vous actionnez la commande LANCER/UTILISER quand l'écran montre un objet, celui-ci passe dans l'écran HELD. Une seule exception existe pour les terminaux d'ordinateur que vous pouvez UTILISER pour verrouiller ou déverrouiller des portes quand un terminal apparait dans l'écran NEAR. Notez que seulement quelques terminaux commandent les portes, les autres ont d'autres fonctions qui ne vous affectent pas. Si vous changez l'état de verrouillage d'une porte quand vous UTILISEZ un terminal, l'écran NEAR montrera le terminal changeant de couleur,(c'est-à-dire : si vous quittez un terminal quand il est violet vous avez changé un état de verrouillage). Notez que vous ne pouvez pas lancer ou utiliser un objet HELD quand l'écran NEAR contient un objet. Pour activer la bombe à retardement, vous devez l'échanger contre le disque(dans l'emplacement d'origine du disque).

Au début du jeu, l'écran TIME montre combien de temps il vous reste pour atteindre le disque(avant que ses informations soient envoyées aux stations externes de sécurité, et que votre mission soit avortée). Si vous réussissez à placer la bombe à l'emplacement d'origine du disque, l'écran TIME montrera combien de temps il vous reste pour atteindre l'hélicoptère et vous enfuir. Vous n'êtes pas obligé de prendre le disque ou d'activer la bombe à retardement avant de vous enfuir, mais vous serez fortement récompensé si vous le faites.

L'écran PAY montre votre salaire en dollars US. Vous ne gagnez rien si vous blessez les chiens, et pas grand-chose si vous tuez des gardes. Vous obtiendrez de gros boni si vous vous enfuyez avec le disque après avoir activé la bombe.

La barre rouge sous l'écran PAY montre votre niveau d'énergie. Elle descendra quand on vous tirera dessus, quand vous vous battrez, quand vous tomberez ou quand on vous mordra; mais elle montera quand vous serez immobile. Si vous n'avez plus d'énergie vous mourez.

LUTTE

Les CHIENS vous mordront les talons et feront baisser votre énergie. Vous pourrez sauter par dessus ou, si vous êtes méchant vous pourrez les tuer en leur lancant une arme(auquel cas vous devrez viser en utilisant la commande BAS).

Les GARDES se tiendront parfois immobiles en regardant du côté opposé, auquel cas, si vous vous déplacez très très doucement vous serez peut-être capable de passer près d'eux (ou bien de quitter la pièce) en passant inapercu. Tous les GARDES ont des couteaux, un revolver (chargé avec des balles en caoutchouc, car ils préfèrent capturer les intrus plutôt que de les tuer sur le champ), et auront peut-être recours à un combat sans armés (coups de poing et coups de pied) bien qu'ils n'aient pas vos dons de Ninja et par conséquent ne seront capables de tuer d'un seul coup comme vous. Si un garde vous lance un couteau ou vous tire dessus, vous pouvez vous baisser pour l'éviter, bien que finalement vous devrez le tuer ou vous enfuir. Notez que vous ne pouvez pas donner un coup de pied à un garde dans une pièce à bas plafond.

Les ARMES que vous pouvez lancer comprennent : des couteaux, des shurikens (étoiles pointues), des grenades, des briques, des cailloux, et des bouts de tuyau. Vous pouvez lancer ces armes quand elles se trouvent dans l'écran HELD, et viser votre cible en actionnant les commandes HAUT ou BAS en même temps que la commande LANCER. Vous pouvez donner un coup de pied en actionnant la commande COUP DE PIED lorsque vous êtes immobile, ou bien donner un coup de poing en actionnant la commande COUP DE POING quand l'écran HELD est vide.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Ces niveaux affectent la durée entre les tirs des gardes et des armes anti-personnel (c'est-à-dire votre temps de réponse). Ils affectent également les chiens de garde qui deviennent plus méchants aux niveaux les plus élevés. Ils commandent aussi la position de la bombe à retardement que vous devrez porter plus loin aux niveaux les plus élevés (NB : tant que vous resterez au même niveau vous trouverez toujours la bombe au même endroit).

SCORE

Chien tué	0(quel interêt?)
Garde tué par une arme	100
Garde tué par un coup de poing ou de pied	500(tout à fait Ninja!)
Prendre le disque à temps	5000
Echanger la bombe contre le disque	5000
S'enfuir (en hélicoptère	1000(et vous battre un autre jour)
S'enfuir avec le disque (bonus)	5000
S'enfuir avec le disque et la bombe activée	10000

SABOTEUR von Clive Townsend.

Fuer Joystick oder selbst definierbare Tastenkontrolle.

LADUNGSANWEISUNGEN

Die Kassette in den Tonabnehmer legen und zurueckpulen. Die SPIEL Taste auf dem Tonabnehmer druecken, dann, waehrend Sie Ihre gruene CTRL Taste auf Ihrem Amstrad runter halten, druecken Sie die kleine blaue ENTER Taste (bei den Nummer tasten) und dann druecken Sie die SPACE (Abstand) Taste um die Ladung zu beginnen. (NB. Wenn Sie einen DISK DRIVE haben muessen Sie den Befehl | TAPE geben bevor Sie anfangen)

NORMALE STEUERUNGEN

A	Joystick hoch	hoch klettern falls auf der Leiter, oder treten falls still stehend.
Z	Joytick runter	die Leiter herunter klettern, oder sich ducken falls still stehend.
M	Joystick rechts	nach rechts gehen.
N	Joystick links	nach links gehen.
SPACE	Joystick Feuer	Gegenstand werfen, gerbrauchen oder nehmen, schlagen wenn kein Gegenstand zu Haenden.

NB. Wenn sie die HOCH - Steuerung zur gleichen Zeit druecken wie die nach rechts oder links Steuerung, werden Sie seitwaerts springen. Die Groesse des Spunges haengt davon ab, ob Sie rennen oder still stehen wenn sie HOCH - Steuerung druecken. In einen Raum mit niedriger Decke KANN MAN NICHT treten oder springen.

NB. Mit der WERF - Steuerung alleine wirft man in horzontaler Richtung. Wenn man beim werfen zielen will, muss man die HOCH oder RUNTER - Steuerung zur gleichen Zeit druecken wie die WERF -Steuerung. Dadurch wirft man den Gegenstand entweder hoch oder herunter, in einem Winkel von 22 Grad.

NB. Falls sie die WERF - GERBRAUCH Steuerung benutzen wenn ein Gegenstand in Ihrem NEAR DISPLAY ist, dann wird der NEAR (NAH) - Gegenstand ein HELD (HALT) Gegenstand und wenn Sie zu der Zeit einen HELD (HALT) - Gengenstand hatten, wird daraus ein NEAR (NAH) - Gengenstand. Dieser Austausch wird sich fortsetzen bis Sie von dem NEAR (NAH) - Gegenstand weggehen.

NB. Die HOCH - Steuerung startet auch den Hubschrauber.

SCHNELL - START - ANWEISUNGEN.

Das Lager betreten. Vermeiden Sie die Hunde und Waechter, und die Splittermienen, die von der Decke haengen, und durch ferngelenkte Kameras bedient werden. Gehen Sie hoch durch mehrere Etagen, dann ueber den Aufzugsschacht zur anderen Seite des Lagers. Um die Tueren aufzuschliessen muessen Sie die Computer Terminals benutzen. Dann geht es herunter zum Abwasserkanal. Auf dem Weg dorthin sollten Sie versuchen, eine verstecke Zeitbombe zu finden, und sie zum untergrundigen Computerzentrum zu tragen. Gebrauchen Sie die zwei Mini Zuege die die Abwasserkanaele mit dem Computerzentrum verbinden. Nehmen Sie die Zeit-bombe oder tauschen Sie sie mit dem Disk, dann fliehen Sie mit dem Hubschrauber, der auf dem Dach des Lagers steht. (Sie werden an den Eisenstangen hoch klettern und ueber Stuetzpfeiler spingen muessen).

BILDSCHIRM-ANZEIGEN.

HELD DISPLAY. Die Halt-Anzeige zeigt den Gegenstand den Sie tragen oder den Sie werfen wollen. Bestimmte Gegenstaende, wie der Disk und die Bombe, kann mann nicht werfen, (aber ein Gegenstand kann hingelegt werden und fuer spaeter gehalten werden). Wenn man die WERF-oder-GEBRAUCH-Steurung benutzt wenn der Bildschirm leer ist, oder nur der Disk oder die Bombe ist da, dann schlaegt man nur in die Luft.

NEAR DISPLAY. Die Nah-Anzeige zeigt Gegenstaende, die Sie aufheben oder gebrauchen koennen. Wenn Sie die WERF-GEBRAUCH-Steuerung benutzen wenn ein Gegenstand in dem NEAR DISPLAY ist, wird es mit dem HELP DISPLAY ausgetauscht. Die einzige Ausnahme sind Computer Terminals, die man gebrauchen kann um Tueren auf-oder abzuschliessen waehrend ein Terminal auf dem NEAR DISPLAY erscheint. Merken sie sich, dass nur einige Terminals wirklich die Tueren kontrollieren, die anderen haben Aufgaben die sie nicht beeinflussen werden. Wenn Sie eine Tuer entweder geoeffnet oder geschlossen haben waehrend Sie ein Terminal gebrauchen wird der NEAR DISPLAY seine Farbe aendern z. B. wenn Sie ein Terminal verlassen wenn es lila ist dann haben Sie ein Tuerschloss entweder auf-oder zugemacht. Man kann einen HELD(HALT)-Gegenstand nicht werfen oder gebrauchen so lange er in dem NEAR DISPLAY ist. Um die Zeitbombe zu schaerfen, muessen Sie sie mit dem Disk vertauschen, da wo der Disk urspruenglich gewesen ist.

Am Anfang des Spieles wird der Zeitanzeiger (TIME DISPLAY) anzeigen, wieviel Zeit vorhanden ist den Disk zu finden, bevor seine Informationen an alle aussenliegenden Wachtstationen weiter gegeben wird, und dadurch wuerde Ihre Aufgabe fehlschlagen. Wenn es gelingt die Zeitbombe in den Platz zu legan wo der Disk urspruenglich gelegen hat, wird der Zeitanzeiger (TIME DISPLAY) anzeigen wieviel Zeit Sie noch haben um mit dem Hubschrauber zu entfliehen. Man muss nicht den Disk holen oder die Zeitbombe setzen bevor man flieht, aber es wird besonders belohnt wenn man es tut.

PAY DISPLAY. Der Zahlungsanzeiger sagt wievel US-Dollar Sie verdient haben. Sie bekommen nichts wenn Sie die Hunde verletzen, und Sie bekommen nicht viel fuer das Toeten der Waechter. Sie erhalten grosse Sonderbelohungen wenn Sie es schaffen mit dem Disk zu entkommen nachdem Sie die Zeitbombe geschaerft haben.

Der rote Streifen unter dem PAY DISPLAY ist der Energieanzeiger der sagt, wieviel Energie vorhanden ist. Der Energiestand faellt wenn Sie angeschossen werden, wenn Sie verletzt werden, wenn Sie fallen oder gebissen werden. Aber er steigt wenn Sie still stehen. Wenn die Energie verbraucht ist, sterben Sie.

KAEMPFEN

Die Hunde werden nach Ihren Fersen schnappen und dadurch wird der Energiestand sinken. Sie koennen ueber die Hunde springen, oder wenn Sie gemein sind, koennen Sie sie toeten indem Sie eine Waffe werfen, (dafuer muessen Sie die RUNTER-Steuerung benutzen um zu zielen).

Die Waechter stehen manchmal still und schauen in die falsche Richtung. Dann koennte es moeglich sein, wenn Sie ganz ganz langsam und leise sind, an Sie heranzukriechen oder auch leise den Raum zu verlassen. Alle Waechter werfen Messer, haben ein Gewehr (mit Gummikugeln geladen, denn Sie ziehen es vor, Einbrecher zu fangen anstatt zu toeten), und vielleicht werden Sie mit Haenden und Fuessen kaempfen, aber Sie werden nicht Ihre NINJA-Ausbildung haben und werden deshalb nicht mit einem Schlag toeten koennen wie Sie. Wenn ein Waechter auf Sie schiesst oder ein Messer wirft, koennen Sie versuchen aus dem Weg zu ducken, aber im Ende werden Sie ihn toeten muessen oder Sie muessen fliehen. Denken Sie daran, dass Sie keinen Waechter treten koennen, wenn Sie in einem Raum mit niedriger Decke sind.

Die Waffe, die Sie werfen koennen, sind Messer, Shurikens (gespitzte Sterne die man wirft), Granaten, Ziegelsteine, Felsenstuecke und Rohrstuecke. Diese Waffen koennen Sie werfen wenn Sie in Ihrem HELD DISPLAY sind, und Sie zielen in dem Sie die RAUF oder RUNTER Steurung zur gleichen Zeit benutzen wie die WERF-Steurung. Sie koennen treten indem Sie die WERF-Steuerung benutzen wenn Ihr HELD DISPLAY leer ist.

GESCHICKLICHKEITSSTAND

Die Hoehe der Geschicklichkeit liegt daran wie lange Sie brauchen um auf Schuesse von den Waechtern und andere Angriffe zu reagieren. Je hoeher die Geschicklichkeit desto gefaehrlicher sind die Hunde, desto weiter muessen Sie die Zeitbombe tragen. (NB so lange Sie auf dem gleichen Geschicklichkeitsstand bleiben, wird die Zeitbombe immer auf dem gleichen Platz sein).

PUNKTE

Hund getoete	0	(alsowarum toeten?)
Waechter mit Waffe getoetet	100	
Waechter durch schlagen oder treten getoetet	500	(richtiger NINJA Stoff!)
Disk in gegebener Zeit gefunden	5000	
Zeitbombe mit Disk getauscht	5000	
Flucht (per Hubschrauber)	1000	(fitfuerden naechsten Kampf)
Flucht mit Disk (Sonderpreis)	5000	
Flucht mit Disk und Bombe geschaerft	10000	

ANDERE AMSTRAD SPIELE VON DURELL: